



1

מקום להידוק  
דפי השאלון

11274

משרד החינוך

אגף בכיר בחינוך

המנהל הפדגוגי

## מחברת בחינה

לנבחנים ולנבחנות שלום,

יש לקרוא את ההוראות בעמוד זה ולמלא אותן בדיוקנות. אי-מילוי ההוראות עלול לגרום לתקלות ואף להביא לפסילת הבחינה. הבחינה נועדה לבדוק הישגים אישיים, ולכן יש לעבוד עבודה עצמית בלבד. בזמן הבחינה אין להיעזר בזולת ואין לתת או לקבל חומר בכתב או בעל פה.

אין להכניס לחדר הבחינה חומר עזר – ספרים, מחברות, רשימות – חוץ מ"חומר עזר מותר בשימוש" המפורט בגוף השאלון או בהוראות מוקדמות של המשרד. כמו כן אין להכניס לחדר הבחינה טלפונים או מכשירים אלקטרוניים אחרים. שימוש בחומר עזר שאינו מותר יוביל לפסילת הבחינה.

לאחר סיום כתיבת הבחינה יש למסור את המחברת למשגיח ולעזוב בשקט את חדר הבחינה.

יש להקפיד על טוהר הבחינות!

## הוראות לבחינה

- יש לוודא כי במדבקות הנבחן שקיבלתם מודפסים פרטיכם האישיים. אין להוסיף או לשנות שום פרט במדבקות, כדי למנוע עיכוב בזיהוי המחברת וברישום הציונים.
- אם לא קיבלתם מדבקה, יש למלא בכתב יד את הפרטים במקום המיועד למדבקות הנבחן.
- אסור לכתוב בשולי מחברת הבחינה (החלק המקווקו) משום שחלק זה לא ייסרק.
- לטייטה ישמשו אך ורק דפי מחברת הבחינה שיועדו לכך.
- אין לתלוש או להוסיף דפים. מחברת שתוגש לא שלמה תעורר חשד לאי-קיום טוהר הבחינות.
- אין לכתוב שם בתוך המחברת משום שהבחינה נבדקת בעילום שם.

## בהצלחה!

|                                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |           |            |           |  |           |                 |             |            |                                            |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|------------|-----------|--|-----------|-----------------|-------------|------------|--------------------------------------------|
| <p>מדבקת שאלון<br/>ملصقة نموذج امتحان</p> <p>שאלון: 011274</p>  <p>עברית</p> | <p>מדבקת נבחן והתאמות<br/>ملصقة ممتحن وملاءمات</p> <table><tr><td>שנה السنة</td><td>חודש الشهر</td></tr><tr><td>מועד موعد</td><td></td></tr><tr><td>סמל ביה"ס</td><td>מס' תעודת הזהות</td></tr><tr><td>رقم المدرسة</td><td>رقم الهوية</td></tr></table> <p>יש להדביק כאן ↑ מדבקת נבחן (ללא שם)<br/>يجب هنا ↑ إلصاق ملصقة ممتحن (بدون اسم)</p> | שנה السنة | חודש الشهر | מועד موعد |  | סמל ביה"ס | מס' תעודת הזהות | رقم المدرسة | رقم الهوية | <p>מדבקות לנבחנים<br/>ملصقات للممتحنين</p> |
| שנה السنة                                                                                                                                                       | חודש الشهر                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |           |            |           |  |           |                 |             |            |                                            |
| מועד موعد                                                                                                                                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |           |            |           |  |           |                 |             |            |                                            |
| סמל ביה"ס                                                                                                                                                       | מס' תעודת הזהות                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |           |            |           |  |           |                 |             |            |                                            |
| رقم المدرسة                                                                                                                                                     | رقم الهوية                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |           |            |           |  |           |                 |             |            |                                            |

יש לסמן במשבצת ☐ אם ניתנה מחברת נוספת  
يجب الإشارة في المربع إذا أُعطِيَ دفتر إضافي  
\* التعلیمات باللغة العربية على ظهر الصفحة

الإدارة التربويّة  
وزارة التربية والتعليم  
القسم الكبير لامتحانات

## دفتر امتحان

تحيّة للممتحنين وللممتحنات،

يجب قراءة التعليمات في هذه الصفحة والعمل وفقاً لها بدقة . عدم تنفيذ التعليمات قد يؤدي إلى عواقب مختلفة وحتى إلى إلغاء الامتحان .  
أعدّ الامتحان لفحص التحصيلات الشخصية، لذلك يجب العمل بشكل ذاتي فقط . أثناء الامتحان، لا يُسمح طلب المساعدة من الغير، ولا يُسمح إعطاء أو الحصول على موادّ مكتوبة أو شفهيّة .

لا يُسمح إدخال موادّ مساعدة – كتب، دفاتر، قوائم – إلى غرفة الامتحان، ما عدا "موادّ مساعدة يُسمح استعمالها" المفصّلة في نموذج الامتحان أو في تعليمات مسبقة من وزارة التربية والتعليم . كما لا يُسمح إدخال هواتف خلويّة أو أجهزة إلكترونيّة أخرى إلى غرفة الامتحان . استعمال موادّ مساعدة لا يُسمح استعمالها سوف يؤدي إلى إلغاء الامتحان .  
بعد الانتهاء من كتابة الامتحان، يجب تسليم الدفتر للمراقب ومغادرة غرفة الامتحان بهدوء .

**يجب التقيّد بنزاهة الامتحانات!**

### تعليمات لامتحان

1. يجب التأكّد بأنّ تفاصيلكم الشخصية مطبوعة على ملصقات الممتحن التي حصلتم عليها . لا يُسمح إضافة أو تغيير أيّة تفاصيل في الملصقات، وذلك لمنع عواقب في تشخيص الدفتر وفي تسجيل العلامات .
2. في حال عدم حصولكم على ملصقة، يجب ملء التفاصيل في المكان المعدّ لملصقة الممتحن، بخطّ يد.
3. لا يُسمح الكتابة في هوامش الدفتر (في المنطقة المخططة)، لأنّه لن يتم مسح ضوئيّ لهذه المنطقة .
4. للمسوّدة تُستعمل أوراق دفتر الامتحان المعدّة لذلك فقط .
5. يُمنع نزع أو إضافة أوراق . الدفتر الذي يُسلّم ناقصاً يُثير الشكّ بعدم الالتزام بنزاهة الامتحانات .
6. لا يُسمح كتابة الاسم داخل الدفتر، لأنّ الامتحان يُفحص بدون ذكر اسم .

نتمنّى لكم النجاح!

/המשך מעבר לדף/



עברית: הבנה, הבעה ולשון לעולים חדשים, קיץ תשפ"ה, מס' 11274 + נספח

### חלק ראשון – הבנה והבעה (80 נקודות)

בחלק זה שני פרקים – פרק א: הבנת הנקרא, פרק ב: הבעה.  
קראו את הטקסטים 1–2 שבנספח המצורף, וענו על כל השאלות 1–10 שלפניכם.

#### פרק א: הבנת הנקרא (55 נקודות)

ענו על השאלות 1–4 על פי טקסט 1.

1. מהו הרעיון המרכזי של הטקסט?

הקיפו את התשובה הנכונה. (5 נקודות)

- משחקים עוזרים בעיקר לאנשים זקנים במפגש חברתי.
- משחקים דיגיטליים לא עוזרים לתלמידים להתקדם בלימודים.
- משחקים דיגיטליים מתאימים יותר לבני הנוער ממשחקים רגילים.
- משחקים שונים חשובים להתפתחות של האדם בכל גיל.

2. א. על פי פסקה ג, בעבר חשבו שמשחקי מחשב הם משחקים לא חינוכיים, אבל היום הדעה שונה.

הסבירו על פי פסקה ג למה היום הדעה שונה. (4 נקודות)

---



---

ב. על פי פסקה ד, למשחק "מיינקראפט" יש השפעה חיובית על השחקנים.

ציינו השפעה חיובית אחת שיש למשחק על השחקנים. (4 נקודות)

---



---

3. פרופסור מור מציינת מטרות למשחקים.

כתבו מטרה אישית אחת ומטרה חברתית אחת. (4 נקודות)

---



---

מטרה אישית:

מטרה חברתית:

עברית: הבנה, הבעה ולשון לעולים חדשים, קיץ תשפ"ה, מס' 11274 + נספח

4. א. לפניכם טבלה. השלימו אותה על פי הטקסט. (3 נקודות)

| מה קורה בתחום המשחק?      | הגיל               |
|---------------------------|--------------------|
| משחקים לבד בצעצוע או בחפץ |                    |
|                           | ילדים בני ארבע     |
|                           | ילדים מעל גיל ארבע |

ב. כתבו שלושה יתרונות למשחקים בגיל מבוגר. (3 נקודות)

- 
- 
- 

ענו על השאלות 5–9 על פי טקסט 2.

5. ענו על פי פסקה א.

א. במה דומים בני האדם לבעלי החיים בתחום המשחק?  
ציינו שני דברים דומים. (4 נקודות)

- (1) \_\_\_\_\_
- (2) \_\_\_\_\_

ב. במה שונים בני האדם מבעלי החיים בתחום המשחק?  
הקיפו את התשובה הנכונה. (5 נקודות)

- ברצון לנצח בכל משחק.
- ביכולת להגיע למעמד חברתי גבוה.
- ביכולת לחדש וליצור משחקים.
- בהנאה שלהם מן המשחק.

6. השלימו את המשפטים על פי פסקה ג. (4 נקודות)

- א. התרומה החברתית של המשחק לבני האדם היא \_\_\_\_\_
- ב. התרומה החברתית של המשחק לבעלי החיים היא \_\_\_\_\_



עברית: הבנה, הבעה ולשון לעולים חדשים, קיץ תשפ"ה, מס' 11274 + נספח

7. בפסקה ג כתוב: "הצלחה או כישלון ב'משחק החיים' קובעים את המקום שלהם בחברה".

למה הכוונה בצירוף "משחק החיים" במשפט? הקיפו את התשובה הנכונה. (5 נקודות)

- הצלחה או כישלון בעולם המשחקים.
- הצלחה או כישלון בעולם האמיתי.
- הצלחה או כישלון כמשחקים עם החיים.
- הצלחה או כישלון במשחקים עם בעלי חיים.

8. על פי פסקה ה, למה אנשים ממשיכים לשחק גם כשהם לא מנצחים במשחק? (4 נקודות)

---



---

9. למשחקי מחשב ולמשחקים סביב השולחן יש תרומה משותפת לאדם משתי בחינות –

מבחינת הרגש ומבחינת השכל.

השלימו את המשפטים שלפניכם על פי פסקה ז. (4 נקודות)

- התרומה מבחינת הרגש היא \_\_\_\_\_.
- התרומה מבחינת השכל היא \_\_\_\_\_.

ענו על שאלה 10 על פי טקסט 1 וטקסט 2.

10. בקטע שלפניכם הקיפו את התשובה הנכונה מבין המילים המודגשות. (6 נקודות)

שני הטקסטים עוסקים בחשיבות המשחקים להתפתחות של אנשים מבחינה גופנית־פיזית / אישית־חברתית. שני הטקסטים מציינים כי משחק טוב הוא משחק שמעודד יצירתיות וחשיבה / ניצחון והצלחה. על פי טקסט 1, לאורך ההיסטוריה אנשים לא שיחקו / שיחקו במשחקים שונים, וטקסט 2 מוסיף שבעלי חיים לא משחקים / משחקים זה עם זה. טקסט 1 מתייחס בעיקר ליתרונות / לחסרונות הרבים של משחקי המחשב, ובטקסט 2 יש התייחסות למשחקים מכל הסוגים. לדעת כותב טקסט 2, התרומה של המשחקים היא הרגשה של כבוד ואחריות / שמחה וסיפוק.

**פרק ב: הבעה** (25 נקודות)

בחרו באחד מן הנושאים 11–12 שלפניכם, וכתבו עליו חיבור בהיקף של כ-150 מילים לפי ההוראות.

**שימו לב:** כתבו את החיבור בעמוד 9. תוכלו להשתמש בעמודים 7–8 לכתובת טיוטה. הקפידו על כתב ברור, על פיסוק הגיוני ועל כללי הדקדוק.

11. לימוד עברית באמצעות משחקים

מורים לעברית מאמינים שלימוד השפה העברית לתלמידים עולים חדשים באמצעות משחקים הוא יעיל יותר וטוב יותר מן השיטה הרגילה. מורים אחרים טוענים ששימוש במשחקים בזמן השיעור גורם לבזבוז זמן.

כתבו חיבור, והביעו בו את דעתכם בנושא. נמקו את דבריכם על פי הטקסטים שקראתם ועל פי הניסיון האישי שלכם.

אין:

## 12. העיקר הניצחון?

אנשים רבים חושבים שהעיקר במשחק הוא הניצחון. לעומת זאת אחרים חושבים כי הניצחון עצמו והרצון לנצח הם לא הדברים החשובים ביותר, וחשובה יותר הדרך ולא התוצאה.

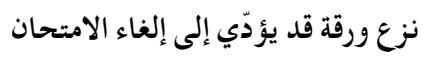
כתבו חידור, והרישעו בו את דעתכם בנושא

ומהו את דבריהם. תוכלו להשתמש בדיומאות ובהנויות מן הבנים שלכם

## מוזיקה

This image shows a blank sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

This image shows a full page of blank, lined paper. It features approximately 28 horizontal blue or grey lines spaced evenly apart, typical of notebook paper. The lines extend across the entire width of the page, leaving small margins at the top and bottom. There are no vertical lines, text, or other markings on the page.



## החיבור



עברית: הבנה, הבעה ולשון לעולים חדשים, קיץ תשפ"ה, מס' 11274 + נספח

### חלק שני – לשון (20 נקודות)

ענו על כל השאלות 13–17 (לכל שאלה – 4 נקודות).

#### 13. שם המספר

א. לפניכם קטע קצר. בכל אחד מן המקומות החסרים, כתבו במילים את שם המספר.

**ילדים רבים אוהבים לשחק במשחק "מונופול". זהו משחק שבו קונים ומוכרים**

**בתים, ויש בו:**

- 6 \_\_\_\_\_ כלי משחק ממתכת
  - 2 \_\_\_\_\_ קוביות משחק
  - 32 \_\_\_\_\_ קלפים למשחק
  - 12 \_\_\_\_\_ חנויות למכירה
- המשחק מתאים ל- 6 \_\_\_\_\_ משתתפים.

ב. בכל אחד מן המשפטים שלפניכם מודגשות שתי צורות של שם המספר.

**הקיפו** את הצורה הנכונה על פי ההקשר במשפט.

(1) המשחק "מונופול" קיים כבר **שמונים ושבע** / **שמונים ושבעה** שנים.

(2) פעם ילדים שיחקו באבנים במקום בכלי משחק. אחד המשחקים נקרא:

**חמש / חמישה** אבנים.

14. בכל אחד מן המשפטים שלפניכם כתבו את הפועל המתאים למשפט על פי שם הפועל

שבסוגריים.

- א. פעילות של משחק \_\_\_\_\_ (לגרום) בדרך כלל להרגשה של הנאה.
- ב. בעבר הילדים \_\_\_\_\_ (לבלות) שעות רבות במשחקים בחוץ.
- ג. שחקן השחמט אמר לי: "נכון שאתמול \_\_\_\_\_ (להפסיד), אבל אני מקווה שמחר אני \_\_\_\_\_ (לנצח) במשחק".
- ד. במשחקי האולימפיאדה, גם ספורטאים טובים לא תמיד \_\_\_\_\_ (לזכות) במדליה.
- ה. אחרי אימון ארוך בכדורגל כדאי שהשחקנים \_\_\_\_\_ (לנוח) קצת.

עברית: הבנה, הבעה ולשון לעולים חדשים, קיץ תשפ"ה, מס' 11274 + נספח

15. בכל אחד מן המשפטים שלפניכם הקיפו את הצורה הנכונה במילים המודגשות.

- א. **המשרד החינוך / משרד החינוך** מעודד תלמידים לשחק בהפסקות במשחקי כדור במקום לשחק בטלפון.
- ב. מְשַׁחֲקִים בחוץ יכולים / יכול לפתח את הכושר גופני / כושר הגופני / הכושר הגופני.
- ג. טיפול באנשים זקנים משלב / משלבים פעמים רבים / רבות משחקי כדור.
- ד. למשחקים שונים יש יתרונות חברתיים / חברתיות.
- ה. למידה של משחקים חדשים מפעילה / מפעילים אזורים שונים במוח.

16. א. בכל אחד מן המשפטים שלפניכם כתבו את מילות היחס שבסוגריים בצורה המתאימה למשפט.

- (1) אבא שלי הוא שחקן שחמט מצוין. למדתי (מן) \_\_\_\_\_ איך לשחק.
- (2) כשאני משחק במשחקי מחשב, אחי הקטן אוהב לשבת (על יד) \_\_\_\_\_.
- (3) ההורים שלי ביקשו ממני להבטיח (ל) \_\_\_\_\_ שלא אשחק במשחקים מסוכנים.

ב. בכל אחד מן המשפטים שלפניכם הקיפו את מילות היחס המתאימה למשפט מבין המילים המודגשות.

- (1) חברה שלי אוהבת לשחק במשחקי קופסה, בעיקר כשהיא מנצחת בה / בהם.
- (2) אני משחק ב"מיינקראפט" עם חברים מכל העולם. הכרתי אותם / אותו דרך המשחק.



עברית: הבנה, הבעה ולשון לעולים חדשים, קיץ תשפ"ה, מס' 11274 + נספח

17. א. בכל אחד מן המשפטים שלפניכם השלימו את מילות הקישור המתאימות מתוך הרשימה.

### משחקי מחשב

- (1) אני אוהב לשחק במשחקי מחשב \_\_\_\_\_ הם תורמים לי מאוד. יש אנשים שחושבים שמשחקי מחשב לא עוזרים לתלמידים, \_\_\_\_\_ מומחים טוענים שהם דווקא עוזרים לתלמידים בלימודים שלהם.
- (2) משחקי מחשב רבים הם בשפה האנגלית, \_\_\_\_\_ הם עוזרים למי שמשחק בהם לשפר את האנגלית שלו.

רשימת מילות הקישור: **כאשר, לכן, כי, אבל**

ב. בקטע הקצר שלפניכם הקיפו את המילים המתאימות מבין המילים המודגשות.

האם בני נוער הם אלימים יותר **בגלל / לעומת / לכן** משחקי מחשב מסוכנים? מחקר מצא שאין שינוי לרעה בהתנהגות של בני נוער **אבל / אחרי ש / בעקבות** הם משחקים במשחקי מחשב.

החוקרים טוענים שלפעמים בזמן המשחק בני נוער עצבניים, **כמו / אבל / ואפילו** זו התנהגות נורמלית, **מפני ש / לכן / ואילו** אין סיבה לדאוג.

/בהמשך דפי טיוטה/

### בהצלחה!

זכות היוצרים שמורה למדינת ישראל  
אין להעתיק או לפרסם אלא ברשות משרד החינוך

עברית: הבנה, הבעה ולשון לעולים חדשים, קיץ תשפ"ה, מס' 11274 + נספח

## טיוטה

## טיוטה

עברית: הבנה, הבעה ולשון לעולים חדשים, קיץ תשפ"ה, מס' 11274 + נספח

"איתך בכל מקום, גם בבגרות.  
בהצלחה, מועצת התלמידים והנוער הארצית"

"معك في كل مكان، وفي البجروت أيضًا.  
بالنجاح، مجلس الطلاب والشبيبة القطري"

**נספח: טקסטים**  
**לשאלון עברית: הבנה, הבעה ולשון**  
**לעולים חדשים (רמה ג)**  
**11274, קיץ תשפ"ה, 2025**

לפניכם שני טקסטים. קראו אותם, וענו על השאלות בשאלון המחברת המצורף.

## **טקסט 1 – ריאיון**

### **בואו נשחק**

מאת **ביני אשכנזי**

פסקה א ילדים צעירים ובני נוער משחקים במשחקים שונים, גם במשחקי מחשב. חלק מן המשחקים האלה תורמים מאוד להתפתחות שלהם. אנשי חינוך מעודדים מורים ללמד באמצעות משחקי מחשב. באתר משרד החינוך אפשר למצוא המלצות למשחקי מחשב רבים. שתי החוקרות, פרופסור נילי מור ודוקטור ססיליה וייסמן, מסבירות בריאיון למה חשוב לשחק.

### **מתי התחילו אנשים לשחק?**

פסקה ב פרופסור מור: אנשים שיחקו במשחקים כבר בעבר הרחוק במקומות שונים בעולם. הם השתמשו בחומרים מן הטבע כדי לבנות לוח ואבנים למשחק. המשחקים שהם יצרו עזרו להם לפתח חשיבה, רעיונות חדשים ודרכים לפתור בעיות גם בחיים האמיתיים.

### **האם משחקים דיגיטליים יכולים להיות גם משחקים חינוכיים?**

פסקה ג ד"ר וייסמן: כן. יש מומחים שמפתחים משחקים דיגיטליים במיוחד למערכת החינוך. נוסף על כך, פעם אולי חשבו שמשחקים דיגיטליים הם לא חינוכיים, כי הם גורמים לבזבוז זמן, לאלומות ולבלבול בין מציאות לדמיון, אבל היום הם נחשבים למשחקים חינוכיים. המשחקים האלה מפתחים יכולת דיגיטלית (של שימוש באינטרנט), שתכין את התלמידים לחיים במאה ה-21.

### **איך משחק יכול להכין לחיים במאה ה-21?**

פסקה ד ד"ר וייסמן: אסביר בעזרת דוגמה. המשחק "מיינקראפט" (באנגלית: Minecraft) לא נוצר למטרות חינוכיות, אך יש לו השפעה חיובית על השחקנים. במשחק זה המטרה של השחקן היא להצליח "לחיות" בעולם דמיוני ו"לשרוד" בו. המשחק הזה שינה את היחס של מערכת החינוך לעולם המשחקים. "מיינקראפט" מראה את הצד החיובי של משחקי מחשב. הילדים משחקים בו זה עם זה בשמחה ובהתרגשות במשך שעות. הם מתייעצים ביניהם ומתכננים מה לעשות. במשחק אין תחרות בין השחקנים ואין פְּרָסִים. המשתתפים פשוט נהנים מן היצירה המשותפת. המשחק הזה מאפשר לילדים להרגיש שהם יכולים לחקור, להשפיע, לפעול ולחזק קשרים עם חברים. כך הם מבינים טוב יותר את האחריות שלהם למה שקורה בסביבה שבה הם חיים, כמו למשל לשמור על הניקיון ביישוב שבו הם גרים.

(שימו לב: המשך הטקסט בעמוד הבא.)

\* מעובד על פי אשכנזי, ב' (2021). נותר רק לנצח: האם משחקי מחשב הם באמת קללה? **מקור ראשון**. אוזר מ' [www.makorrishon.il](http://www.makorrishon.il).

**מה נחשב משחק טוב?**

פסקה ה פרופסור מור: משחק טוב צריך לתרום להתפתחות של בני האדם מבחינה אישית ומבחינה חברתית. למשל – משחק שמשחקים בו עם אחרים מפתח את הרגש ואת החשיבה וגם את היכולת ליצור קשרים טובים עם אנשים. כמו כן במשחקי קופסה יש כללים, מנצחים ומפסידים, ולכן אפשר ללמוד מהם איך להתנהג עם אנשים אחרים, לוותר ולחכות בסבלנות בתור.

**איך מתפתח המשחק אצל ילדים?**

פסקה ו פרופסור מור: תינוקות מתחילים לשחק לבד כבר כשהם בני כמה חודשים, ומעדיפים משחקים כמו צעצוע שמשמיע רעש או חפץ שאפשר ללעוס. בגיל ארבע בערך הם עוברים לשחק במשחקי דמיון. באותם משחקים הם משתמשים בתחושות או בכלים כמו מקל. לאחר מכן הם כבר משחקים במשחקי קופסה שיש בהם כללים והוראות.

**עד איזה גיל משחקים?**

פסקה ז פרופסור מור: בגיל ההתבגרות בני הנוער עדיין משחקים, אבל יש לחץ חברתי להפסיק לשחק, כי זה נחשב מתאים יותר לילדים. בגיל מבוגר יותר אנשים דווקא מחפשים הזדמנות לשחק. אבל הם עושים זאת בדרך כלל במסגרת של מפגש חברתי, כמו "ערב משחקים" שנקבע במיוחד למטרה הזאת.

**האם כדאי שגם מבוגרים ימשיכו לשחק?**

פסקה ח פרופסור מור: כן, זה חשוב כי בעזרת המשחקים אנחנו ממשיכים לפתח את השכל ולשפר את היכולת לזכור ולחשוב. כמו כן אנחנו גם מחזקים את הרגש ואת הקשרים החברתיים שלנו לאורך כל החיים.

**טקסט 2 – מאמר****למה אנחנו משחקים?**מאת חיים שפיר<sup>(1)</sup>

פסקה א גם בני אדם וגם בעלי חיים משחקים, וכך הם משיגים שתי מטרות: הכנה ואימון לחיים בוגרים והשתלבות בחברה. נראה שיש הבדל בין בני האדם ובין בעלי החיים ביכולת ליצור ולהמציא משחקים חדשים ולשנות משחקים קיימים.

פסקה ב **אימון לחיים בוגרים:** ילדים קטנים וגורים של בעלי חיים לומדים על החיים דרך המשחק. הילדים והגורים משחקים במשחקים רבים. במשחקים האלה הם לומדים להתנהג כמו המבוגרים. כך הם מתפתחים ומתבגרים.

פסקה ג **משחק למטרה חברתית:** משחקים של ילדים הם הדרך שלהם להיות חלק מן החברה. גם בעלי חיים צריכים קשרים חברתיים ולכן הם משחקים ביניהם. המשחק אצל בעלי החיים עוזר להם ליצור קשרים, לשתף פעולה ביניהם וכך להילחם פחות. אצל בעלי חיים הצלחה או כישלון במשחק יכולים לקבוע את המקום שלהם בקבוצה. בעל חיים שמנצח בעלי חיים אחרים יכול להיות המנהיג ולזכות במנה גדולה יותר של מזון. הדבר דומה גם אצל בני האדם – הצלחה או כישלון ב"משחק החיים" קובעים את המקום שלהם בחברה. הכוונה היא לתחרות בין אנשים על הצלחה בתחומים שונים. כמו במשחקים, גם בחיי היום-יום אנשים רוצים להצליח יותר מן האחרים, להרוויח יותר כסף או להגיע למעמד חברתי גבוה יותר.

פסקה ד **יצירתיות, יכולת וכישרון של בני האדם להמציא משחקים:** בניגוד לבעלי החיים, בני האדם יודעים להמציא ולפתח את המשחקים שלהם. חוקרים חושבים שהמשחקים של בעלי החיים קבועים כבר שנים רבות, ואילו האדם משנה את המשחק, קובע מה הם כללי המשחק ומחליט מה נחשב בעיניו לניצחון. היכולת הזאת של בני האדם להמציא משחקים תורמת להתפתחות של התרבות, ההשכלה, האומנות והמדע, ובכך הם נבדלים מבעלי החיים.

פסקה ה היצירתיות הזאת של בני האדם מאפשרת להם למצוא דרכים חדשות כדי לנצח במשחק. בני אדם לא אוהבים להיכשל או להפסיד, אבל הם בכל זאת משחקים ונהנים מן המשחק כי גם אם יפסידו – בסופו של דבר זה רק משחק. הניסיון שיש להם במשחקים עוזר להם להתמודד עם אפשרות של הפסד או כישלון בחיים האמיתיים. הם מבינים שיש הבדל בין משחק ובין "העולם האמיתי" שמחוץ למשחק.

(שימו לב: המשך המאמר בעמוד הבא.)

\* מעובד על פי שפיר, ח' (2011). למה אנחנו משחקים? Ynet. אוזר מ-y.net.co.il.

(1) חיים שפיר הוא ממציא משחקים.

### משחק מחשב או משחק סביב השולחן?

פסקה ו יש אנשים שאוהבים יותר משחקים סביב השולחן, כמו קלפים, ויש אנשים שמעדיפים משחקי מחשב. למשחקי שולחן יש יתרון מבחינה חברתית – המשתתפים יושבים יחד, מביטים זה בזה, לעיתים אף נוגעים זה בזה. בדרך כלל אפשר לשוחח בזמן המשחק, להתלהב ולצחוק, וברגע הניצחון גם לשמוח יחד עם האנשים סביב השולחן. לעומת זאת, משחקי מחשב הם לא תמיד משחקים חברתיים, אך יש בהם יתרונות שאין במשחקי שולחן. משחק מחשב הוא משחק שיש בו פעולות מהירות ואפשר לשלב בו תמונות ומוזיקה.

פסקה ז אז מה עדיף? משחק טוב – גם משחק סביב השולחן וגם משחק מחשב – הוא משחק שגורם לשחקן לחשוב, לתכנן את מהלך המשחק ולהיות יצירתי, נותן לו הרגשה של סיפוק על ההישגים שלו ומשמח אותו. השאלה איזה משחק עדיף היא כמו השאלה איזה בידור עדיף: הצגה בתיאטרון או סרט בקולנוע. למה לבחור? למה שלא ליהנות משניהם?